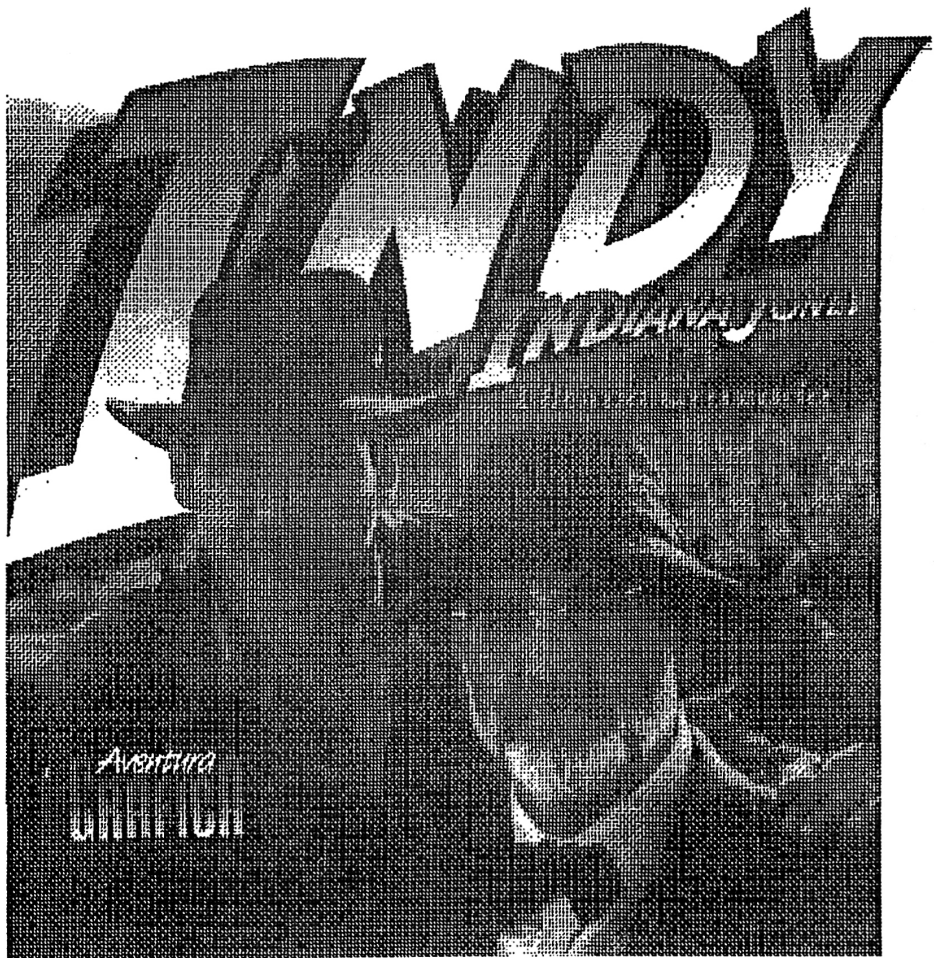
AÑO 1 NUMERO 4
OCTUBRE 1990

PLAY

EJEMPLAR SIN CARGO
PROHIBIDA SU VENTA

REVISTA PARA FANATICOS DEL JOYSTICK



TRUCOS PARA AVENTURA ORIGINAL (C-64) Y OPERATION STEALTH

la casa de estudios

INFORMATICA

LAB

Introduc. a la Informatica
Sistemas Operativos
Planilla Elec. de Calculos
Sistema de Base de Datos
Procesadores de Textos
Programacion Estructurada
Lenguajes

INGLES

CONNEXIONS

Cursos especiales adultos
Adults (desde 18 anos)
Conversacion

MATERIAS

La Casa

Todas las materias
Nivel Primario
Nivel Secundario
Nivel Terciario

Lavalleja 564 **854-5768**

15.000 USUARIOS LEEN ESTA REVISTA

NUESTRA PUBLICACION ES DISTRIBUIDA EN FORMA GRATUITA A USUARIOS DE COMPUTADORAS AMIGA, PC XT, COMMODORE 64, MSX Y ZX SPECTRUM

ANUNCIESE POR MODULOS

821-9438 / 826-6257

AÑO 1 NUMERO 4
OCTUBRE 1990
EJEMPLAR SIN CARGO
PROHIBIDA SU VENTA

PLAY

REVISTA ESPECIALIZADA
EN JUEGOS PARA
AMIGA,PC COMPATIBLES,
SPECTRUM, COMMODORE
Y MSX

EDITORIAL

¡Hello!, hemos llegado al mes de Octubre, un poco tarde pero seguro. Este mes entregamos ayudas para Indiana Jones y la última cruzada (con mapas y todo) porque son ya muchos los llamados que recibimos y tambien las cartas (a propósito gracias por todas las que llegan, las que no salgan en este número, irán en el próximo).

LA REDACCION

CONTENIDO

PAGINA 4
EL ARCON

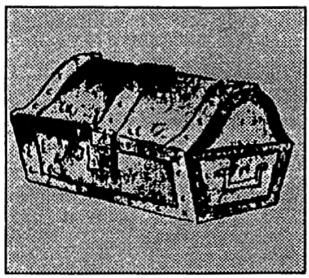
PAGINA 7
INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

PAGINA 10
OLDIES

PAGINA 11
RECOMENDADOS

PAGINA 14
CONSULTORIO

PLAY (registro de propiedad intelectual en trámite) es una publicación independiente de PLAY® Av.Santa Fe 2450-Local 93-Buenos Aires. Editores: Agustín Louro Paz-Jorge Contreras. Colaboradores: Hernán Katchadourian, Gustavo Duffour, Sergio Touza, Pablo Saresky, Cristian Camba. Se terminó de imprimir en el mes de Octubre de 1990.



El Arcón

UNA SUERTE DE OASIS EN EL DESIERTO DE NUESTRA IMPACIENCIA LUDICA

THE LAST NINJA II

(SPECTRUM)

Cuando te enfrentes a un enemigo, quedáte parado frente a el, pulsá la tecla de Pausa, luego llevar el joystick hacia abajo y pulsar fuego. Aunque no lo creas, con este extraño artilugio informático nuestro terrible contrincante verá sus energías reducidas a cero.

RENEGADE III

(SPECTRUM)

En la pantalla del menú, presionar juntas las teclas Q y T y la pantalla quedará medio rayadita. A partir de ahora cada vez que querramos pasar de nivel, estemos donde estemos, deberemos presionar esas mismas teclas.

TREASURE ISLAND DIZZY

(SPECTRUM)

En la pantalla de presentación presionar las teclas P, O y A. Luego hacer Enter antes de comenzar el juego. Presionando C Dizzy desaparecerá.

SHINOBI

(SPECTRUM)

Redefinir las teclas como **GRUNTS** y un mensaje que reza "**Hello Cheeky**" aparecerá en el tope de la pantalla. Luego redefiní las teclas como gustes y como por arte de magia tendrás vidas infinitas.

LOS INTOCABLES

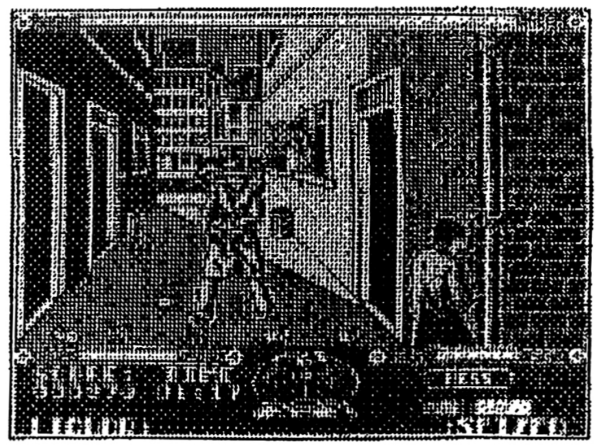
(SPECTRUM)

Tratar de entrar en la tabla de records con el nombre de **HUMPHREY BOGART**. Luego mientras estes jugando podras pasar de nivel presionando las teclas de la mitad derecha del teclado.

OPERATION WOLF

(SPECTRUM)

Presionar todas las teclas de la parte izquierda del teclado cuando aparezca la pantalla que tiene como título "**COMUNICATION SETUP**". Esperar a que comience el juego y presionar la tecla **T**, el juego se congelará esperando que presionemos la tecla del nivel al que deseemos pasar.



X-OUT

(SPECTRUM)

Para obtener $500.000 para gastar en la tienda, debemos seleccionar la primera nave en la secuencia de la tienda y colocarla sobre la cara del vendedor. Presionar fuego y obtendrás todos los spondoolics libres.

STRIDER

(SPECTRUM)

Presionar las teclas Z y O mientras estes jugando. Cuando quieras cambiar de nivel solamente tendrás que presionar Shift y 1.

KARNOV

(COMMODORE 64)

En la fase 2, despues de haber destruído las columnas y la puerta, te encontrarás con una cara de piedra que está pegada en la pared; no te tires por el pozo, disparále a la cara y esquiva sus disparos, ella empezará a llorar y las lágrimas al caer al suelo se transformarán en K's. Esto te da la posibilidad de formar 50 K's y sacar una vida extra.

PIPEMANIA

(SPECTRUM)

Si sos masoquista y tenes ganas de complicarte la vida en niveles más altos, te pasamos algunas claves de acceso a dichos niveles:

NIVEL 05 : DISC

NIVEL 09 : NAIL

NIVEL 13 : ONCE

NIVEL 17 : ROPE

NIVEL 21 : PENS

NIVEL 25 : SLIP

NIVEL 29 : EACH

NIVEL 33 : RISE

E-MOTION

(AMIGA)

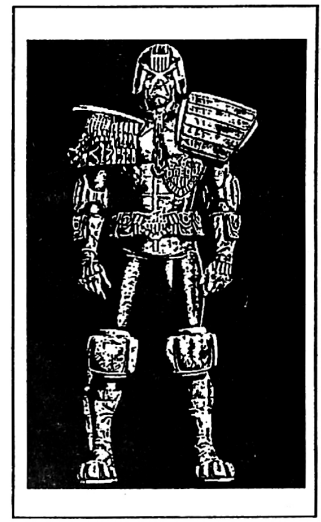
Cuando aparezca la pantalla de presentación (la de Einstein) tipear la palabra MOONUNIT y luego Return. Ahora, podes comenzar el juego con algunas ventajitas que enumeramos a continuación:

F1 = subir un nivel

F2 = retroceder un nivel

F3 = subir 10 niveles

F4 = retroceder 10 niveles



IVANHOE

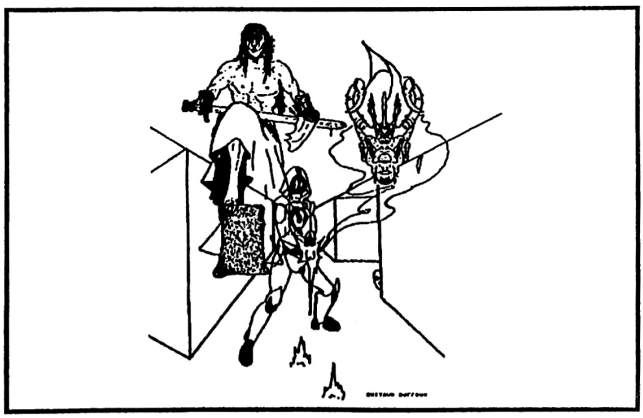
(AMIGA)

Pausar el juego y tipear ZOBINETTE seguido de Return. Luego quitar la pausa y presionar ',' si queres una vida extra o "N" si deseás pasar al siguiente nivel.

OPERATION STEALTH

(AMIGA)

Cuando estes en el aeropuerto, debes comprar el diario, examinarlo y fijarse en las noticias con quien inició relaciones Santa Paragua (nombre de la localidad en donde te encuentras). Ir al baño, operar la calculadora y se activa un compartimiento secreto. Ahí encontrarás al falsificador de documentos.



LA AVENTURA ORIGINAL

(TODAS)

Pablo Hernán Saresky nos acercó la solución de este genial programa de Aventuras AD (aunque solo la primera parte):

N/E/E/S/COGER PILAS/S/E/S/ SUBIR / MOVER RAMA /BAJAR / COGER LLAVE /N/E/S/E/S/S/S/S/ COGER BOTAS/N/N/N/ONO/S/S/ ABRIR CANDADO CON LLAVE/QUITAR CANDADO/ ABRIRREJA/S/COGERLABOTEL-LA/N/O/N/N/LLENAR BOTEL-LA/N/N/E/N/DAR BOTAS A ENANO/COGER LINTER-NA/S/O/O/S/ENTRAR/METER PILAS EN LA LINTERNA/BAJAR/ ENCENDER LINTERNA/EX-AMINAR CHARCOS/COGER MONEDA/APAGAR LINTER-NA/SUBIR/SALIR/S/S/S/E/ENCE NDER LINTERNA/EXAMINAR FIGURA/DI "SIGUEME" A ELFO/N/O/NO/S/S/S/E/N/O/COG ER TORTILLA/O/S/S/ENTRAR

MUTANT ZONE

(PC COMPATIBLE)

Para obtener vidas infinitas pulsar durante el juego las teclas de la palabra "CHARLY" y para inmunidad "EGOS".

SOL NEGRO

(PC COMPATIBLE)

Con la tecla de función F9 podes obtener vidas infinitas. El código de acceso a la segunda fase es 2414520.

HYBRIS

(AMIGA)

Una vez que comenzamos el juego,

esperar a que aparezca la pantalla de los scores. Luego tipear la palabra "commander", y presionar el botón del joystick. Cuando comiences a jugar, presioná F10 te volverás invisible. Si presionás F7, quedarán activadas las teclas F1 a F6, cada una de ellas te dará un nivel de expansión para tu nave.

ARCHIPIELAGOS

(AMIGA)

Entrar 8241 despues de completar el tercer nivel. Luego podras pasar a cualquier nivel que quieras.

ELITE

(AMIGA)

Cuando aparezca la pantalla incial, presionar la tecla "A", esto frenará el movimiento de la nave que está rotando en pantalla en esos momentos. Podremos mover dicha nave con los cursores. Si presionás "W", mientras estás volando, verás tu score y el nombre de los autores del programa.

SABOTEUR II

(PC COMPATIBLE)

Claves de acceso a los diferentes niveles:

-JONIN
-KIME
-KUJIKIRI
-SAIMENJITSU
-GENIN
-MI-LU-KATA
-DIMMAK
-SATORI

INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

MAPAS Y AYUDAS PARA LA AVENTURA GRAFICA

DE COMO "JUNIOR" VOLVIO A METERSE EN PROBLEMAS

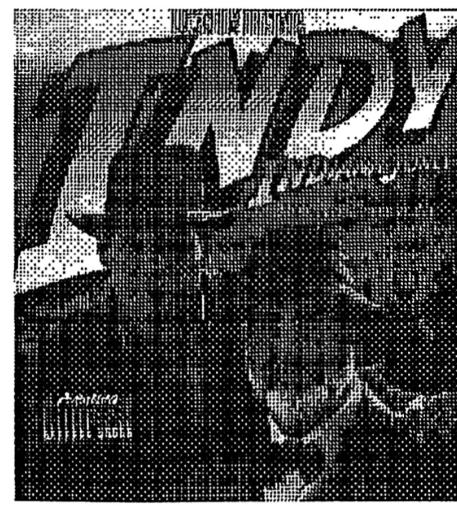
Hoy daremos muchas ayudas para aquellos que se traban en esta excepcional aventura gráfica de **Lucasfilm games.**

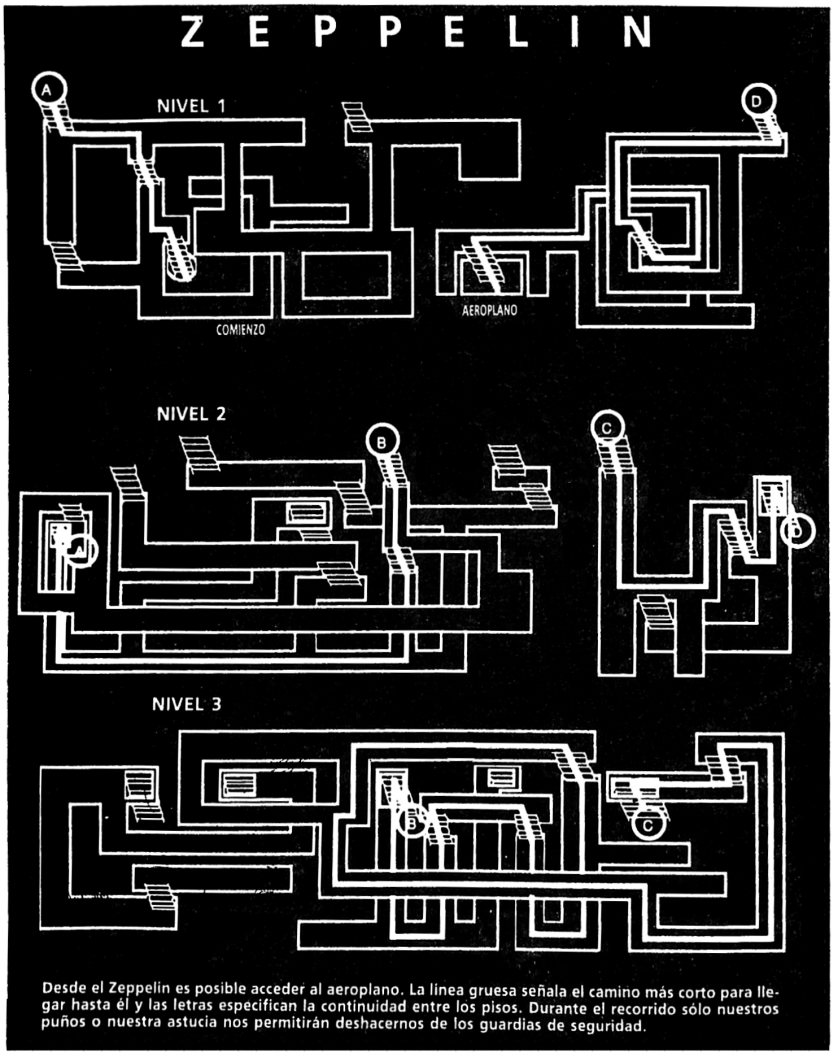
Despues de la buena presentación (con la recordada música de la película) nos encontramos en el **Barnett College** (el lugar donde trabaja INDY como profesor de arqueología) en el año 1938. **Marcus Brody** está revisando todas las piezas, esqueletos y esas cosas que los arqueólogos consideran tesoros.. En ese momento, aprece en el doctor **Jones** (Indy) que trae la **Cruz de Coronado**, un tesoro que perseguía desde los 12 años. Tras darle la cruz a Marcus, el programa nos solicita los códigos de accesso que encontrarás en la tabla que viene con el programa (si no la tienen pidanla en **Real Time**). Si el código introducido es el correcto, el programa funcionará correctamente si el código no es correcto el programa se trabará en alguna parte. Una vez introducido el código (y si es el correcto) el programa llevará a Indy al gimnasio; allí se cambiará su Indy wear ((c) **Lucasfilm**) por sus ropas de profesor. Si posicionás el cursor en la puerta del vestuario y lo presionás, Indy se cambiará de boxeador y podrá practicar este deporte con el manager que está en el ring (esto es muy útil para despues enfrentar a los alemanes en la casilla o en el castillo).

Cuando salgas del gimnasio dirigíte a la puerta más cercana y entra. **Aparecerán** muchos estudiantes deseosos de que los ayudes en sus estudios. Evítalos diceindo la frase 3 en **todas** las oportunidades. Una vez **evitados** los "estudiosos", entrarás en **tu oficina** (?) donde debes sentarte y **tomar** todas las cartas (con "pick-up') **hasta** que solo te quede un package **que** debes abrir cuando lo tengas **(open package)** e Indiana descubrirá **que** es el diario del Grial (**Grial's diary)** escrito por su padre. Cuando te **decidas** a salir debes hacerlo por la **ventana (open window).**

Una vez afuera te interceptarán unos hombres que te llevarán con **Mr.Donovan** (no confundir con el de V)que te dará mucha información como que ha encontrado la mitad de un escudo que dice donde está el **grial** con que bebió **Jesús** en la última cena y que tiene el poder de la vida eterna. Tambien te dice que tu padre desapareció en **Venecia** buscando la otra mitad del escudo y se teme que este muerto. Al oir esto Indy, decide ir en busca del grial y de su padre.

Al terminar la conversación debes viajar a la casa de tu padre (con la opción **Travel to Henry's House).**





Desde el Zeppelin es posible acceder al aeroplano. La línea gruesa señala el camino más corto para llegar hasta él y las letras especifican la continuidad entre los pisos. Durante el recorrido sólo nuestros puños o nuestra astucia nos permitirán deshacernos de los guardias de seguridad.

INDIANA JONES
Y LA ULTIMA CRUZADA

Una vez ahí debes tirar abajo la biblioteca (con "**pull**") y tomar la sticky tape; en la otra habitación, toma la pequeña pintura (**pick-up painting**). Ahora es el momento de viajar a Venecia (**Travel to plane to Venecia**) y podrás ver un mapa con una línea roja que lo atraviesa marcando la ruta recorrida por Indy. En Venecia conocerás a la **Dra.Scheneider** que te llevará a la biblioteca. Recomiendo salir e ir a la cantina hasta la última mesa (**la de los enamorados**). Una vez allí decir **look bottle of wine y pick-up bottle...** para que el hombre te regale la botella. Con la misma ir a la fuente y llenarla con agua. En la biblioteca lo principal es encontrar 3 libros: el **Mein Kampf**, un **manual de vuelo** y el **libro de mapas**. El comando "**What is**" nos va servir para esto de la siguiente forma: en una estantería quedarse quieto elegir "**What is**" con lo que podemos revisar los libros. Veremos que al pasar el cursor por una estantería dice books of... y ese libro debe pasar a nuestras manos. Cuando tengamos los libros debemos buscar la entrada a las catacumbas. Para eso buscaremos una pantalla que tenga una barra de metal con un cordón rojo y tomaremos ambos objetos. Luego miraremos el diario y veremos una ventana igual a las de la biblioteca. Despues deberemos mirar una a una las ventanas hasta encontrar (con **look window**) la que es identica a la del libro (sabrás cual es porque te lo dice y escribe **just** en mayúsculas). Ahora debes volver a ver el diario y debajo del dibujo verás una clave que debes seguir, por ej: **the first on the right**; entonces debes ver la columna de tu derecha y que número romano está escrito en primer lugar (los números son del 1 al 9) para luego usar la metal post en la piedra que tenga ese número. Los números y la columna son aleatorios, es decir,lo elige la máquina. Si elegimos la correcta, caeremos en la cueva. Seguimos la entrada más a la izquierda y salimos a un laberinto que nos lleva a otra cueva con 2 esqueletos; uno de ellos tiene un gancho que debemos tomar. Seguimos hasta encontrar una pantalla con una antorcha y usamos la botella con agua en la antorcha, luego tratamos de tomar la antorcha pero se acciona un mecanismo y caemos a otro laberinto más pequeño. Nos dirigimos a una pantalla donde hay un círculo de madera que gotea, colocamos el gancho en el círculo y usamos el látigo con el gancho, lo que hará que el círculo caiga y rompa el suelo. Salimos y vamos a la cueva donde hay una escalera por donde subiremos al piso donde estábamos antes. Vamos a otra cueva donde hay varias salidas y tomamos el camino que va hacia arriba saliendo a una cueva, que tiene un tipo de maquinaria en la que usamos el **cordón rojo** y la hacemos andar con **Turn Off**, si la máquina anduvo totalmente salimos y caminamos hasta otra cueva en la que hay unas figuras movibles en la pared y una puerta cerrada. Miramos el Diario y con "**Push**" movemos las estatuas hasta que queden como el modelo de la página del libro que dice "**correct**". Cuando las estatuas queden igual al modelo, la puerta se abrirá y entraremos por ella. Saldremos a otro laberinto, llegaremos a una pantalla con esqueletos de la que saldremos y llegaremos a una pantalla con una mesa de piedra con esqueletos. Esta es la parte más difícil así que a prestar atención. Mirá el libro y verás unas notas musicales. Copialas. Ahora, volve a la acción, contá los cráneos y vas a ver que son seis, luego contá las líneas de las notas y vas a ver que son... seis!!!, es decir cada línea representa un cráneo. El número de cráneo a tocar está representado por la "patita" de los acordes. El orden es de las notas

que están más adelante. Por ejemplo:

El orden a tocar es:

2,5,2,6,3,2

Si los acordes son los correctos, la puerta se abrirá y saldremos por ahí a un laberinto algo complicado que nos llevará a una cámara con un sarcófago que abriremos y descubriremos la otra mitad del escudo que nos develará la localización exacta del grial. Abrimos la puerta enrejada y subimos por la escalera, no sin antes abrir la tapa, y salimos a la cantina veneciana. Allí encontramos a la **Dra.Scheneider** y a **Marcus** que nos informa que nuestro padre está vivo pero prisionero en un castillo austríaco.

Hasta aquí las ayudas ya volveremos con la parte del castillo (la estamos analizando y terminando) para aquellos que quieran completar la aventura en su totalidad. Hasta la próxima.

IN'S Y OUT'S

OUT DEL MES

EL GRUPO TECHNOTRONIC

(FRANCAMENTE SON INSOPORTABLES)

IN DELMES

EL GRUPO TECHNOTRONIC

(PORQUE DECIDIERON NO VENIR A LA ARGENTINA)

Nota de la redacción: En el número anterior dijimos que elejíamos a los In's y Out's del mundo de la informática. Uds. se preguntarán que tendran que ver Technotronic con este mundillo. Todos aquellos que sepan como se hace la música tecno tendrán respuesta a esta cuestión.

OLDIES

NUESTRO JOVATO AMIGO SE HA PUESTO MELANCOLICO AL RECORDAR AQUELLAS VIEJAS GLORIAS

GREEN BERET

ARCADE / IMAGINE

Excelente juego programado por **Jonathan Smith**, autor del **Cobra**. Eres un Boina Verde infiltrado en territorio ruso para rescatar a pow's. Solo tienes un cuchillo. El enemigo posee las más sofisticadas armas pero podrás conseguir armas matando a los comandantes.

GHOSTBUSTERS

AVENTURA / ACTIVISION

Todos habrán visto las 2 películas y habrán jugado a la 2da. parte pero la primera aún no ha muerto y todavía tiene guerra que dar. El objetivo es derrotar a **ZUUL** pero antes debes reunir dinero para tu equipo cazando fantasmas donde te solicitan.

BATMAN

ARCADE / OCEAN

Uno de los mejores juegos de **Jon Ritman** programado hasta ahora. Robin ha sido secuestrado por el Joker y para liberarlo necesitarás armar el batimóvil, cuyas piezas están desperdigadas por 150 pantallas. Genial y divertido.

MATCH DAY

DEPORTIVO / OCEAN

Uno de los más viejos juegos de fútbol pero aún hoy puede competir con los mejores, gracias a su excelente calidad. Opciones de color de campo, jugadores, liga, copa, etc.

RAID OVER MOSCOW

ARCADE / U.S.GOLD

Muy buen juego en el que tomas el papel de unos comandos aereos americanos que trataran de salvar a su patria de unos misiles rusos dirigidos desde sus ciudades más importantes. Deberán despegar, volar hacia el objetivo y destruirlo. Una vez destruídos todos los objetivos, llegaremos a la batalla final en Moscú donde atacarás la Plaza Roja y luego deberás destruir el silo de misiles y con el toda la capital sovietica, ah! y no te olvides de escapar.

POPEYE

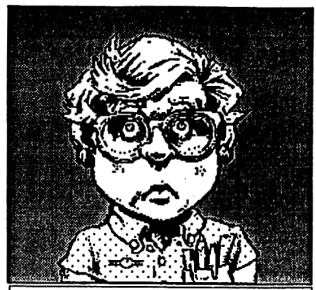
AVENTURA / DK TRONIC'S

Excelentes gráficos. Deberás juntar todos los corazones para conseguir el amor de **Olivia**, pero siniestros personajes como **Brutus** o la **bruja** tratarán de impedirtelo. Los gráficos son de un tamaño gigantesco y de un colorido excelente.

LA ARMADURA SAGRADA DE ANTIRIAD

ARCADE / PALACE

Excelente en todo. Gráficos, animación, música... La raza humana ha desaparecido y otra raza más fuerte ha nacido. Ellos vivieron en paz hasta que fueron invadidos por aliens. Ahora, un guerrero debe liberar a su raza de la tiranía, encontrando una vieja armadura antirradiación y sus complementos.



JOY S. TICK

GRADUADO CON HONORES

EN HARVARD

RECOMENDADOS

A partir de este número, todos los juegos serán recomendados por un experto en la materia. Cualquier duda pueden solicitar el título o llamar por telefono al 555-6745, Pasadena, California al laboratorio del Dr. Tick.

AMIGA

GARY LINEKER'S HOT SHOT

PAL/NT

DEPORTIVO

Este juego ya tiene algún tiempo en el mercado pero recien se estrena en Argentina. El programa va de fútbol con vista aerea. Tiene buenos gráficos y movimientos. Una opción más en simuladores de futbol.

MIDNIGHT RESISTANCE

ARCADE

PAL/NT

Este nuevo arcade está muy en la línea de Gryzor,aquel viejo arcade de **Konami.** La Tierra está de nuevo en guerra y a tí te corresponde salvarla de la destrucción. Pero para eso debes vencer a todo un ejercito de robots.

THE TOYOTES

ARCADE

PAL/NT

Este divertido arcade nos pone al mando de un toyote (el enemigo del torrecaminos) que debe recolectar monedas dentro de un edificio.Los gráficos y el movimiento son poco menos que aceptables pero el humor de los primeros hara que llevemos este juego aunque solo sea por ver sus graciosos gráficos.

FIGTHER BOMBER

SIMULADOR

PAL/NT

Este simulador (excesivamente parecido al F-18) nos pone al mando de un F-14, un F-15, los dos tornados (el alemán y el ingles) y el último MIG ruso para que desarrolles misiones de guerra a bordo de un avión. El movimiento es bueno, el sonido cumple y los gráficos son de lo mejor.

BATTLE SQUADRON

ARCADE

PAL/NT

Excelente. Uno de los mejores matamarcianos para Amiga que han aparecido ultimamente. Los gráficos parecen de los videos, el movimiento es perfecto, el sonido espectacular y el final es aún mejor. **Nota:** Para disparar la bomba, mantene el botón del joystick presionado y gira el joystick en todas las direcciones.

WINGS

ARCADE

PAL/NT

Espectacular juego de Cinemaware. La acción transcurre en el año 1914. El objetivo es anotar tu nombre en la escuela de combate e ingresar a la Fuerza Aerea de los EE.UU. donde deberás luchar contra otros aviones, y miles de cosas más. Fabulosos gráficos, movimientos y presentación en pantalla. No te decepcionará!.

FLOOD

ARCADE

PAL/NT

Para los amantes de los juegos de pantallas, llegó uno muy simpático. **Flood** es un muñequito que camina por las paredes, salta, corre y lo más original de el, es que se tira al agua con antiparras y bucea para agarrar las latitas de Coca-Cola, que es el objetivo del juego.

BACK TO THE FUTURE II

ARCADE

PAL/NT

Llegó el tan esperado juego basado en la película de **Spielberg**. El objetivo es tomar el papel de **Marty Mc Fly** e ir por la calle en la patineta voladora agarrando cosas pero no es tan fácil como parece, pues hay que esquivar patoteros, ancianos, autos, etc. que nos sacan energía. Luego te subes al auto y viajarás por el tiempo. Estamos seguros de que Marty volverá a las andadas dentro de poco, al menos asi nos lo muestra la segunda parte del film.

OPERATION STEALTH

AVENTURA

PAL/NT

Los creadores del "**Future Wars**", han creado a John, un detective que tiene que mezclarse con el mundo de la mafia para tratar de encontrar al piloto de una nave supersecreta quien ha sido víctima de un secuestro. Realmente la empresa Cinematique se ha lucido con este juego de excelentes graficos y sonido.

OMNI PLAY BASKETBALL

DEPORTIVO

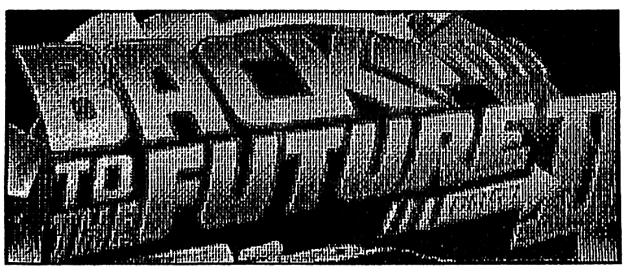
PAL/NT

De los creadores del **Super Star Soccer** en **Commodore 64/128** llego para Amiga estre sensacional juego de basketball. Sus movimientos son estupendos. Además cuando uno juega de local tiene el publico a favor y cuando toca ser visitante hay que aguantar al público en contra.Uno puede ser manager , jugar o ambas cosas.

SHINOBI

ARCADE

NT



Para los amantes de este juego de las maquinitas de los videos, llegó por fin la versión NTSC. El objetivo es destruir a nuestros enemigos que tienen secuestrados a todos los integrantes del gobierno japones. Esquivando balas, sables, shurikens, etc, llegarás al final de este impactante juego.

MIDNIGHT RESISTANCE

ARCADE

PAL/NT

Por fin llegó un juego de superacción bien logrado para jugar de a dos participantes al mismo tiempo. El objetivo es matar hombres que nos disparan y agarrar llaves que luego nos servirán para mejorar nuestras armas, ademas al final de cada pantalla hay que destruir un enemigo que a medida que se avanza se va haciendo mas dificil. Excelentes gráficos para este excelente juego.

SHANGAI II

PUZZLE

PAL/NT

Para los que no pueden dejar de romperse la cabeza y reventarse los sesos pensando, salió un muy buen compilado en el que se encuentran el Shangai, Shangai I y Shangai II, cada uno con diferentes cartas para volvernos mas locos.

MANIC MINER

ARCADE

PAL/NT

Los que tuvieron una **Spectrum** lo recordarán, pues llegó para Amiga el tan exitoso juego de pasar pantallas. En el mismo diskette se encuentra la versión de Spectrum (SI!) y la de Amiga, que no tiene nada que ver en

gráficos ni en sonidos con la que todos conocemos. Descubrílo!.

ESCENARIOS DE EUROPA DEL TEST DRIVE II

SIMULADOR

PAL/NT

Para los seguidores de este juego llegó el momento de ajustarse los cinturones para conducir nuestro fantástico automóvil por Europa. Se comienza por Holanda y si lo completas, dado que es mucho mas dificil que los otros escenarios conocidos, pasaras por Alemania, Francia y muchos países más de este hermoso continente.

WINGS OF FURY

ARCADE

PAL/NT

Un muy entretenido y sanguinario juego de acción en el que hay que pilotear un cazabombardero de la Segunda Guerra Mundial e ir a diferentes islas a matar japoneses, hundir portaviones y derribar aviones que a su vez nos intentaran bajar a tiros. Es muy bueno y vale la pena sentarse y no parar de matar.

DYNASTY WARS

ARCADE

PAL/NT

Otro de los juegos que solamente podíamos ver en los videos, llegó para nuestra Amiga. Se trata de ir con nuestro caballo matando a nuestros audaces enemigos entrando por cuevas, bajando del caballo y agarrando distintas clases de armas llegarás a un sorprendente y emocionante final.

STREET ROAD

DEPORTIVO

PAL/NT

Llegó la hora de correr picadas y carreras por dinero o bien por nuestro honor. Tendremos que agarrar los clasificados y comprar nuestro auto de la decada del 50, pintarlo del color que nos guste, cambiarle el motor por partes o completamente, etc. Un juego de excelentes gráficos y música donde no nos arrepentiremos haber usado los discos que ocupa.

PC COMPATIBLE

GHOSTBUSTERS II

ARCADE

4 DISCOS

Esta versión PC está sencillamente genial, gracias a las cosas que se han agregado y que enriquecen la idea original. Imágenes y sonidos digitalizados g-e-n-i-a-l-e-s.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

AVENTURA GRAFICA

6 DISCOS

Fascinante!. Increíble. Genial!. Disculpen este desborde de emoción pero cuando uno ve este juego no lo puede creer. Esos gráficos, esos escenarios, esa animación. Nos atrevemos a decir que es identico al de Amiga. El desarrollo y objetivo son los mismos: rescatar a Henry Jones y encontrar el Santo Grial.

LA DIOSA DE COZUMEL

AVENTURA CONVERSACIONAL

2 DISCOS

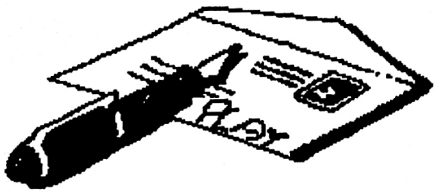
Ahora en PC, esta excelente aventura gráfica de AD que nos transporta a Centroamerica para descubrir un misterio en el que estan metidos los antiguos Mayas. Muy buenos gráficos y excelente desarrollo.

BEACH VOLLEY

DEPORTIVO

2 DISCOS

Excelente juego de volleyball playero donde juagamos en equipo de a dos jugadores. Existen varios torneos y competencias. Muy buenos gráficos y movimientos. ¡No se olviden de pedir las claves!.



CONSULTORIO

TODOS AQUELLOS QUE QUIERAN SACARSE DUDA O CONSULTAR DUDAS NO TIENEN MAS QUE DEJAR SU SOBRE EN REAL TIME O ESCRIBIRNOS A C.C.99 SUCURSAL 12 B 1123 CAPITAL FEDERAL

PROBLEMAS CON EL CAPITAN TRUENO

Sres.PLAY:

Me sería de sumo agrado que me aclarasen la siguiente inquietud: en el juego "EL CAPITAN TRUENO" cuando bajo con Crispín al pozo de las "Ratas Gigantes" encuentro un túnel que va a una habitación con un rombo y en el fondo un esqueleto que me arroja bolas. Consigo abrir un túnel tomando el "rombo", pero el problema es que me conduce a una habitación en la que hay un pozo con una plataforma en el medio, que no entiendo como pasarla, ya que al pisar la plataforma para tomar el nuevo rombo, esta se hunde y la salida es tapada por unas piedras, quedando yo atrapado. Gracias a la redacción.

PABLO SARESKY-PCIA.BS.AS.

Estimado Pablo: el problema que tenes es en el desplazamiento del personaje al entrar a la cámara de la plataforma. Cuando entres hacelo saltando, dejas el diamante e inmediatamente salís corriendo hacia la puerta. Eso te da el tiempo justo para abandonar la cámara. La tecnica es entrar saltando y salir corriendo.

LAREDACCION

CAZAFANTASMAS 2, DIE HARD Y DOUBLE DRAGON

Estimados amigos:

El motivo de mi carta es felicitarlos por su revista y solicitarles que publiquen en la revista los pokes correspondientes a los siguientes juegos: "Mr.Heli", "Duro de Matar", "Cazafantasmas 2" y "Double Dragon 2" para Commodore 64.

Como respuesta a su pedido de colaboración les mando un truco para el "Karnov". Ademas les pido que le den más participación a Commodore porque practicamente no aparece.

CRISTIANE.CAMB-CAPITAL

Estimado Cristian: prometemos publicar lo que nos pedís, colocamos tu truco en El Arcón y con respecto a la poca bolilla a la Commodore te contamos que hacemos lo posible por ocuparnos por igual de todas las máquinas pero a veces se hace difícil conseguir material para algunas en especial.

LAREDACCION

DE 8 A 16 PASANDO POR LA ABADIA

Sres.PLAY:

Me dirijo a Uds. para pedirles que me remitan la revista "PLAY" de Setiembre. He remitido junto a la presente los gastos de envío correspondientes. A continuación expongo unas sugerencias para la ya mencionada: la revista está muy bien como está, pero se publican muchas cosas de las computadoras grandes y muy poco sobre las más chicas. Soy un usuario de MSX y quisiera que se le diera más atención a esta marca.

Tengo "La Abadía del Crimen" y he intentado sacar el mapa pero no lo pude lograr, desearía que lo publiquen.

Los saluda atte.

WALTER MONTEVIDONE
CATRIEL-RIONEGRO

Estimado Walter:

Prometemos publicar el mapa en el próximo número de PLAY. Con respecto a la mayor importancia que le damos a las máquinas de 16 bits respecto a las de 8 se debe no a un capricho nuestro sino a la tendencia actual del mercado. Cada vez son menos los productores que realizan programas para MSX y en consecuencia los trucos son escasos o nulos. Tanto Amiga como PC son las vedettes de esta temporada y parece ser que lo serán por bastante tiempo.

En la medida de lo posible, publicaremos trucos para MSX, aunque de caulquier manera pedimos la colaboración de todos para tal cometido.

RENOVATE!

ENTREGANOS TU VIEJA COMPUTADORA, Y LLEVATE UNA FLAMANTE

PC XT / AMIGA

SOLO LO HACE POSIBLE

REAL TIME

AV.PUEYRREDON 1357 PISO 3º LOCAL 93 TEL 821-9438/826-6257/83-1391

FAX (541)962-6563

LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA

NO SE DESESPERE!

TODO LO QUE UD. NECESITE LO PUEDE ENCONTRAR EN

JOYSTICKS / INTERFASES / MONITORES / MOUSES

IMPRESORAS / SCANNERS / INSUMOS

REAL TIME

AV.PUEYRREDON 1357 PISO 3º LOCAL 93 TEL 821-9438 / 826-6257

LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA

TODAS LAS NOVEDADES EN JUEGOS PARA LAS PRINCIPALES COMPUTADORAS Y TODOS LOS ACCESORIOS AL PRECIO MAS BAJO LOS ENCONTRAS EN

REAL TIME

VENI Y COMPROBALO

REAL TIME

AV.PUEYRREDON 1357 PISO 3 LOCAL 93 GALERIA AMERICANA

TEL 821-9438 / 826-6257 / 83-1391 FAX (541) 962-6563

LAPRIDA 165 LOCAL 31 GAL. LAPRIDA LOMAS DE ZAMORA